

FORMATION EN APPRENTISSAGE PREMIER CYCLE

INTITULÉ DE LA FORMATION

. MAAJIC (Multimédia, Animation, Audiovisuel, Jeu vidéo, Information et Communication).

PUBLIC

. Personnes de 16 ans à 29 ans révolus.
. Pas de limite d'âge pour les personnes en situation d'handicap

PRÉREQUIS

. Être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent (DAEU / VAE).
. Être prédisposé aux métiers de la création numérique et arts visuels.
. Passer avec succès l'entretien d'évaluation (Entretien basé sur la présentation de son book de créations personnelles et de son projet professionnel).

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SI- TUATION D'HANDICAP

. Pour toute information concernant l'accessibilité des personnes en situation de handicap, merci de contacter la Référente Handicap, Mme ANDRIAMANANJAONA Magali, au 0262 43 08 81 ou par mail à rrh@iloi.fr.

DURÉE

. Sur 3 ans, formation en centre correspondant au minimum à 25% de la durée du contrat, par année de formation, sauf cas particulier (besoins spécifiques liés à la fiche de poste en entreprise, renforcement technique).

DIPLÔMES

ANNÉE 1 :

. Certificat de réalisation ouvrant l'accès au Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM*.

ANNÉE 2 :

. Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM ouvrant l'accès à la Licence 3 de l'EJCAM.

ANNÉE 3 :

. Diplôme Universitaire (BAC+3) de l'EJCAM ou parcours type «information et communication» de la licence administration publique ([RNCP : 38184](#) enregistré le 01-01-2024, Certificateur : EJCAM) ouvrant l'accès au Master.

. Certificat de technicien en Création Numérique et Arts Visuels, selon la filière choisie, à savoir : Cinéma d'Animation 2D/3D, Jeu Vidéo, Audiovisuel, Création Digitale.

FORMATION EN APPRENTISSAGE PREMIER CYCLE

OBJECTIFS

La formation en alternance permet aux étudiants d'accéder facilement à l'emploi, grâce à l'expérience immersive en entreprise en complément d'une formation technique et académique. Elle se décompose en enseignements universitaires et professionnels, avec l'intervention de professeurs d'Université et d'intervenants professionnels indépendants.

ANNÉE 1

- . Apprendre à utiliser des outils de la création graphique 2D/3D, de l'animation 2D/3D, du dessin, de l'audiovisuel, de la création digitale, du jeu vidéo, du son et de l'intelligence artificielle.
- . Acquérir une culture des arts visuels et de la communication graphique.
- . Découvrir des métiers du numérique via des ateliers techniques.

ANNÉE 2

- . Renforcer les acquis techniques via la pratique des outils de création et d'intelligence artificielle.
- . Renforcer les acquis culturels et de communication au moyen d'enseignements académiques de l'EJCAM.
- . Passer du multi compétences à la pré-spécialisation (Animation 2D/3D, Audiovisuel, Jeu Vidéo et Création Digitale).
- . Mettre en œuvre les notions au moyen de projet multi disciplinaire.

ANNÉE 3

- . Encourager la spécialisation dans le domaine choisi, à savoir : en Audiovisuel, Jeu vidéo, Animation 2D/3D et Création digitale.
- . Maîtriser les outils de production.
- . Maîtriser les connaissances rédactionnelles d'avant projets.
- . Maîtriser les enseignements académiques proposés par l'EJCAM.
- . Finaliser un projet multidisciplinaire ou dans la discipline choisie.

CONTENU

ANNÉE 1

- . Culture de l'image.
- . Dessin.
- . Initiation aux techniques et aux technologies.
- . Langue étrangère.

ANNÉE 2

- . Tronc commun- Culture de la communication (Enseignements de l'EJCAM*).
- . Techniques et technologies.
- . Développement de projets multidisciplinaires.
- . Langue étrangère.

ANNÉE 3

- . Tronc commun- Culture de la Communication (Enseignements de l'EJCAM).
- . Techniques et Technologies par option de professionnalisation.
- . Ecriture et développement de projet.
- . Langue étrangère.
- . Travaux pratiques.

FORMATION EN APPRENTISSAGE PREMIER CYCLE

MÉTHODES MOBILISÉES

- . Cours magistraux en présentiel et en visioconférence.
- . Travaux dirigés.
- . Travaux pratiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- . Une UE** est acquise par une note supérieure ou égale à 10/20 au système de contrôle prévu, à savoir contrôle continu et jury professionnel de fin d'année.

DÉBOUCHÉS

- . Infographiste polyvalent, Technicien de l'Audiovisuel, Animateur 2D/3D, Modeleur 3D, Game artist, Développeur Jeu Vidéo, Front-end et Back-end developer.

FINANCEMENT

- . Opérateur de compétences (OPCO).
- . Employeurs.
- . Mise à disposition des locaux : La ville du Port.

MODALITÉS ET DÉLAI D'ACCÈS

- . Les candidatures sont ouvertes trois mois avant le début de la formation.
- . Les Fiche de pré-inscription sont disponibles sur demande à l'accueil de l'ILOI ou par mail (info@iloi.fr) ou sur le site web (www.iloi.fr).

TAUX

- . Pour la session 2023/2024 :
 - le taux de réussite des diplômes ou titres professionnels est de 93,33%
 - le taux de satisfaction est de 70,83%
 - le taux de poursuites des études est de ... % (en cours)
 - le taux d'interruption en cours de formation est de ... % (en cours)
 - le taux d'insertion professionnelles des sortants est de ... % (en cours)
 - le taux de rupture des contrats d'apprentissage conclus est de ... % (en cours)

RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES ET INSCRIPTIONS

Téléphone : 02 62 43 08 81

Email : info@iloi.fr

Web : www.iloi.fr

Cette fiche descriptive est purement indicative, elle est susceptible d'être modifiée et de ce fait, ne constitue pas un document contractuel. Pour tout renseignement complémentaire, adressez-vous par mail ou téléphone au secrétariat de l'ILOI aux heures d'ouverture.

*EJCAM : École de Journalisme et de Communication d'Aix-Marseille.

**UE : Unité d'enseignement